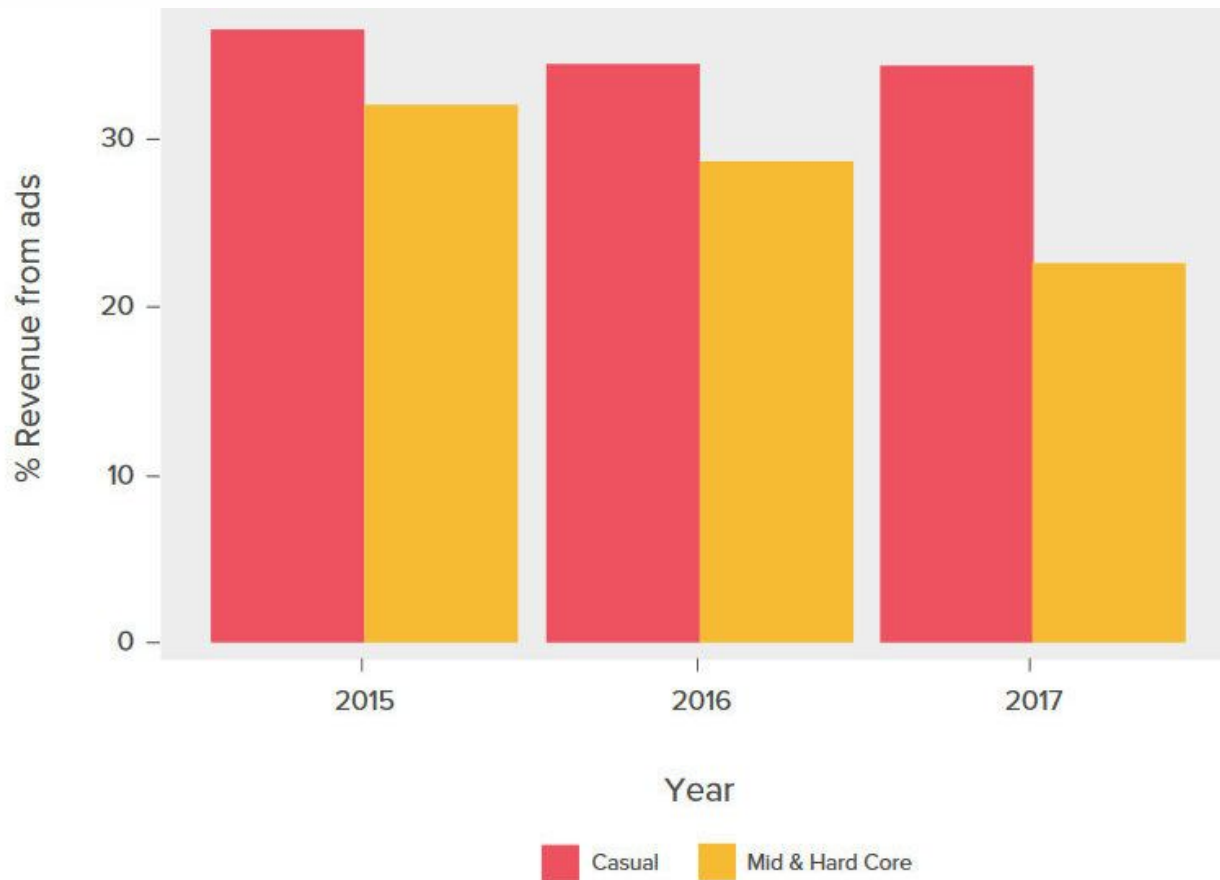


# Реклама в играх

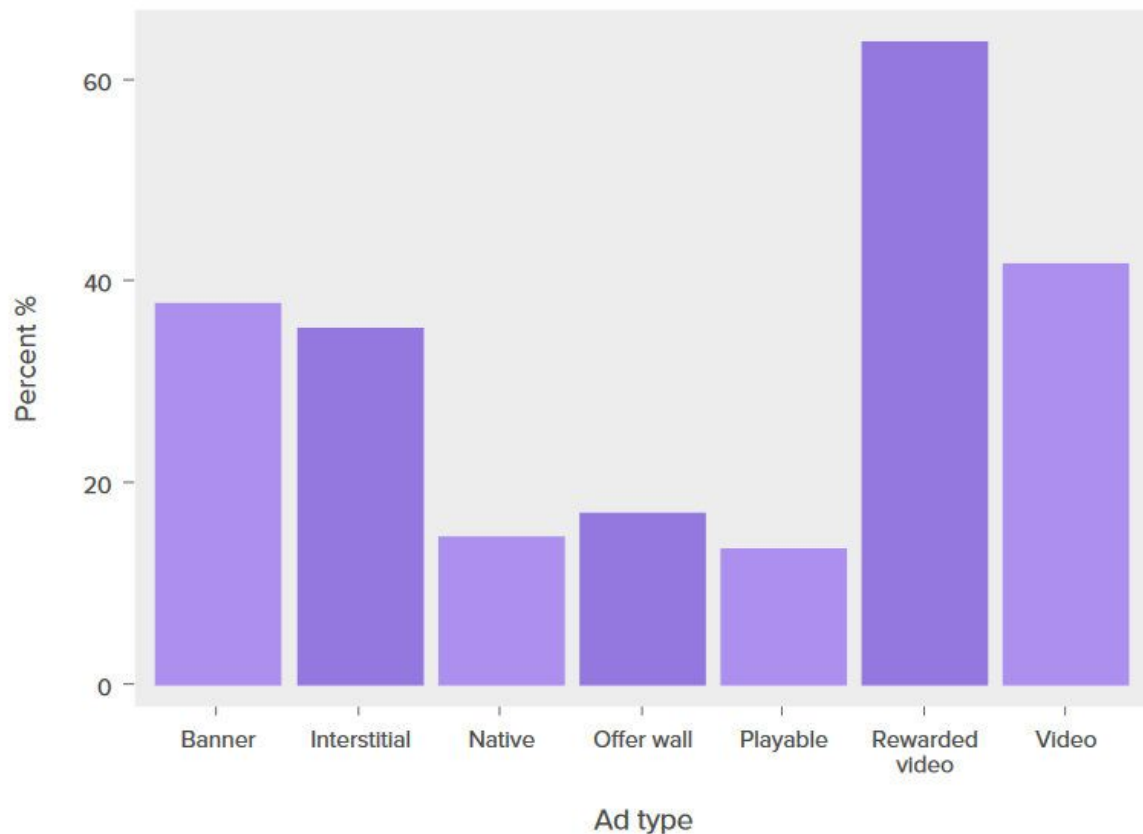
Василий Сабиров  
devtodev

15 февраля 2018 года

## 2017: рекламный доход в общей структуре дохода

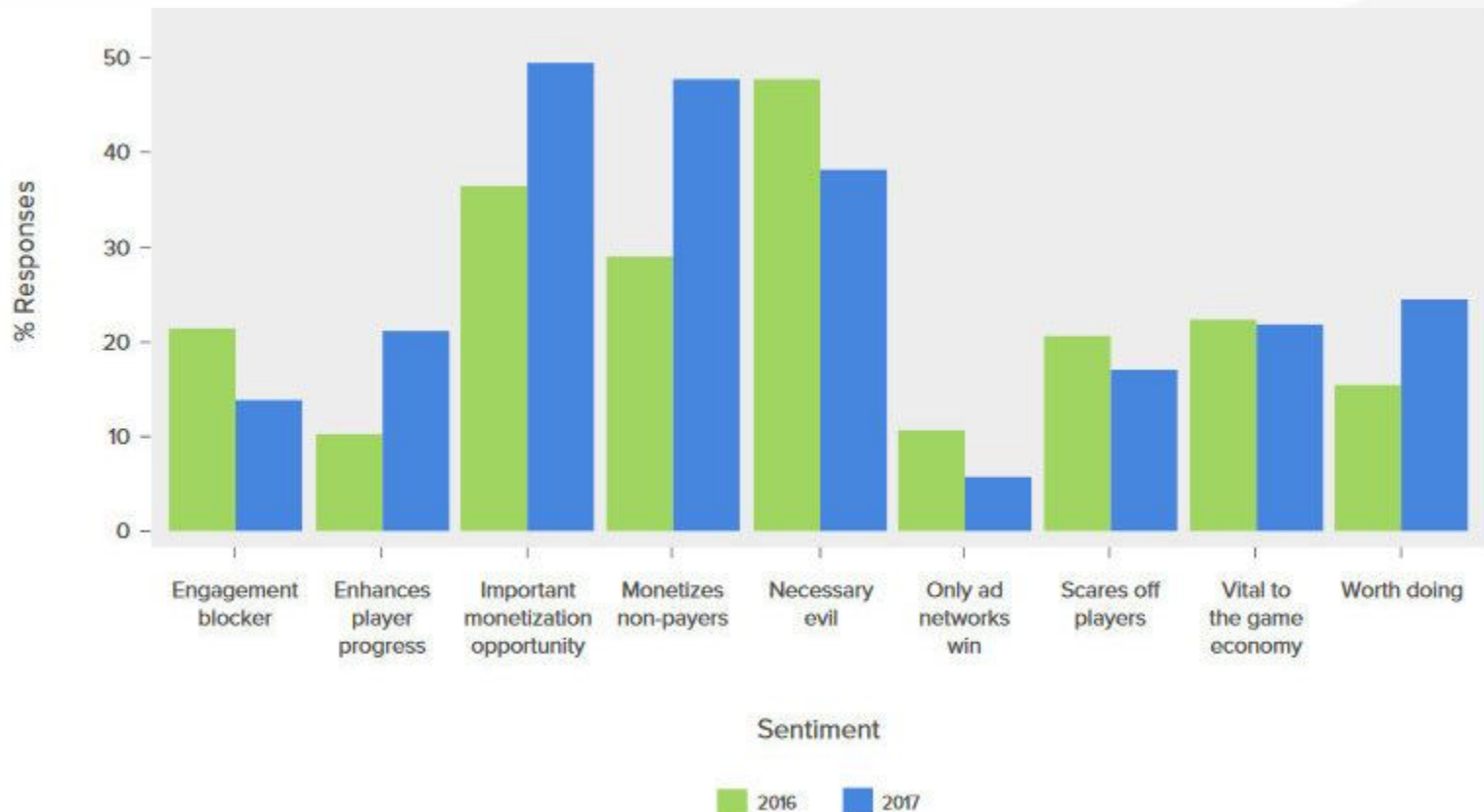


# Распределение рекламы по видам (2017)



[Source](#)

# 2017 год: разработчики стали лучше относиться к рекламе в играх



[Source](#)

# Rewarded video и удержание



[Source](#)

# Кто как платит



# Отношение пользователей к рекламе

## Do Players Watch Ads?



And almost **80%** of players confirmed they are open to engaging with video ads for in-game rewards, meaning only one fifth remain unsure about what ads offer.



## Ещё немного полезной статистики

- **75% игроков** назвали вознаграждаемую рекламу (rewarded ads) в мобильных играх наиболее предпочтительным видом объявлений.
- смотреть вознаграждаемую рекламу в мобильных играх отказались **10% опрошенных**
- **79% геймеров** хочет видеть рекламу в фритуплей-играх только после предварительного запроса

[Source](#): Tarjou, 2017, опрос 2615 пользователей из США



# Как повысить эффективность рекламы в играх?

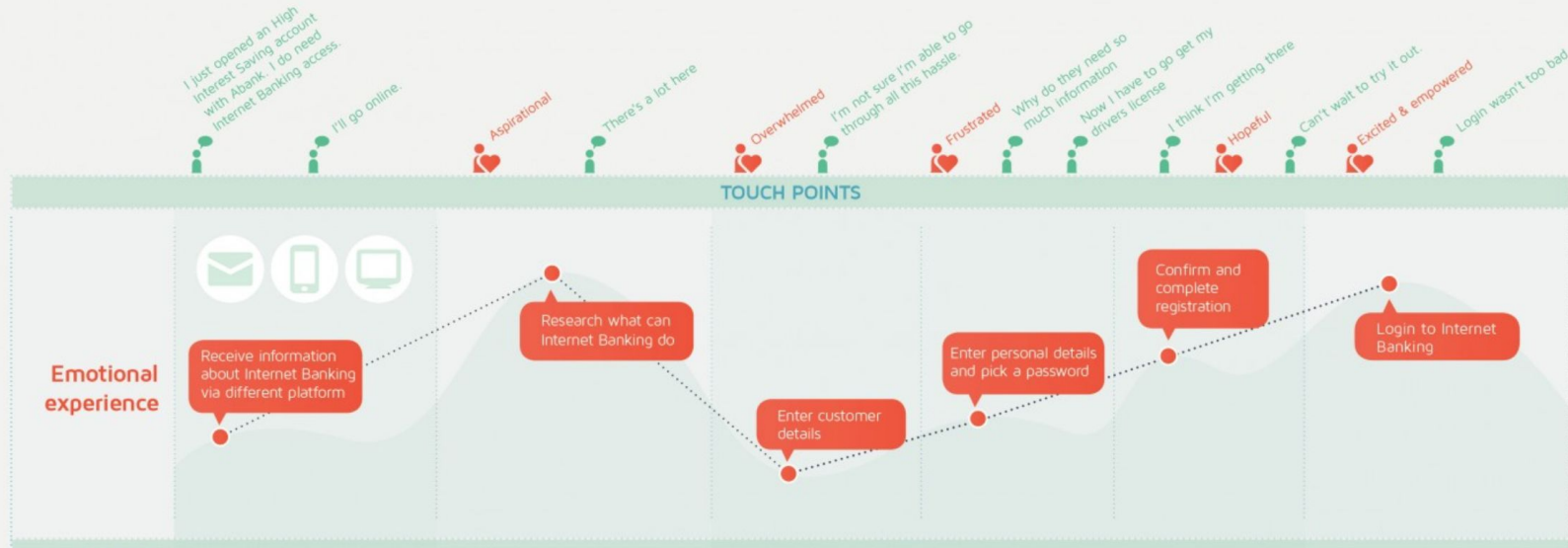
- **Вписать в геймплей**
  - органичные паузы
  - не прерывать игру
  - что чувствует игрок?
  - по аналогии с RateMe или NPS

# Эмоциональная карта

## INTERNET BANKING APPLY USER JOURNEY & EMOTION MAP

Your users opened a High Interest Saving account at the FI branch. They reached the Internet Banking promotion via different platforms, and then decided to gain Internet Banking access.

The effective and contextual factors that will affect your users emotion towards vendors are: sense of security, simplicity and easy steps to register.



# Как повысить эффективность рекламы в играх?

- **Ценность**

- подсказка за видео
- валюта за видео
- сама по себе релевантность рекламы

# Как повысить эффективность рекламы в играх?

- **Ограничения**

- даже на rewarded video
- чтобы не влияло на баланс
- около 40% разработчиков устанавливают не более одного показа рекламы в течение одной игровой сессии ([ИСТОЧНИК](#))

# Как повысить эффективность рекламы в играх?

- **Сегментация**

- страна
- девайс
- поведение:
  - платящий / неплатящий,
  - активный / неактивный,
  - далеко дошел / где-то в самом начале.

# Как повысить эффективность рекламы в играх?

- **Прогнозирование**

- факт платежа, факт оттока
  - первая сессия
  - регулярность платежей
  - total playtime
  - последние события
  - глубина погружения в игру

We have a full cycle analytics solution for game developers:  
**user behavior analysis, traffic optimization & push notifications**



- Attract more users for less money
- Retain and engage them
- Convert them into payers
- Get more money from your app

# All data sources and platforms

## SDKs for all platforms



## We can also get data from:

- Your server directly (using our API) to analyze any complicated internal values
- The MARKET (Apple AppStore, Google Play) to enrich the data, verify it and make analytics more detailed.





**THANK YOU FOR YOUR ATTENTION!**

[www.devtodev.com](http://www.devtodev.com)



[sabirov@devtodev.com](mailto:sabirov@devtodev.com)



[vasily.sabirov](#)



[vsabirov](#)